





Introdução à Modelagem 3d

Primitivas:

Formas geométricas já presentes no software de modelagem. Elas possuem parâmetros de configuração e são um ótimo ponto de partida para modelagem poligonal.

Seleção:

Loop: selecionar primeira face (edge, vértice), shift, selecionar seguinte

Shift: adicionar na seleção

Ctrl: remove da seleção

Alt + D: deselecionar tudo

Ferramentas de Modelagem:

Ctrl D / shift + move: Duplicar objeto



Delete: excluir objeto



Extrude (em face mode): shift + move / Marking menu

Multi Cut - em component mode: marking menu

Botão do meio do mouse para finalizar o corte

Ctrl pressionado: Loop Cut

Bevel (edge mode): Ctrl B ou Marking menu

Ctrl + botão do meio do mouse alterar fraction (largura)

Deformers:

São uma categoria separada de ferramentas de animação, normalmente atual sobre o objeto como um todo. O resultado só incorporado na malha do objeto após apagar o histórico de modelagem

Delete History:

Todas as operações de modelagem são armazenadas na forma de "nodes" pelo programa, gerando uma lista ordenada de todas as ações, um histórico

de modelagem. Para realmente aplicar essas operações é necessário apagar esse histórico. Uma vez apagado, não é mais possível voltar e [illegible] as operações. Esse procedimento é de extrema importância ao exportar os modelos para outros softwares.

Atividade extra

Assistir ao filme WALL-E (2008)

Referência Bibliográfica

MAYA LEARNING CHANNEL. **Intro to Maya 2019**: Interface Tour, 15 de jan. de 2019, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dbjAnutq1vQ> Acesso em 10 de nov de 2020.

RIGGING DOJO. **New Maya Users Start Here**. 9 de maio de 2016, Disponível em: <https://www.riggingdojo.com/2016/05/09/new-maya-users-start> Acesso em 10 de nov de 2020.

Ir para exercício